■安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。
発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。
この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。
また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。
このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。
あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。
マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

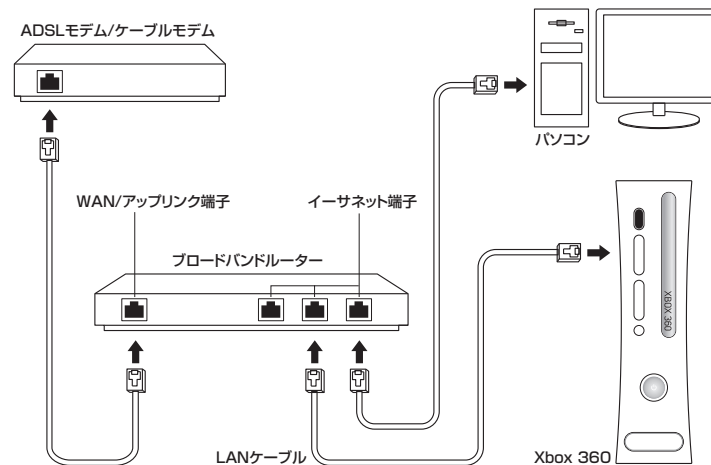
■ このゲームをセーブするためには、最低 76 KB の空き容量が必要です。

■Xbox Live® について

Xbox Live は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。
Xbox Live では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。
さらに、Xbox Live マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。
* 各ゲームにより対応機能は異なります。

■Xbox Live を利用するために

Xbox Live を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox Live サービスにサインアップすることが必要です。
Xbox Live サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は
http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

ADSLモデム/ケーブルモデム
パソコン
WAN/アップリンク端子
イーサネット端子
ブロードバンドルーター
LANケーブル
Xbox 360

■保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox Live の各機能･サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。
詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

ARMORED CORE 4

人口爆発による食糧およびエネルギー資源の慢性的な不足。近視眼的な開発により無秩序に拡大する極地。南北に二極化した享楽と貧困は、救いようのない諦観と憎悪を醸成し、国民国家政府は、徐々にその統治能力を失っていた。頻発するテロと暴動により、多くの都市が廃墟と化す一方で、秩序の崩壊により重要度を増した軍隊は、高度に機械化され、幾つかの企業が、強力な軍産複合体を形成、その影響力をかつてないほどに拡大させていった。

加速する破綻が、経済システムのそのものの存続を危うくするに至り、大きな転機が訪れた。すなわち、既に実質的な最高権力として機能していた6つの巨大企業グループが、国民国家政府による秩序維持に見切りをつけ、自らによる新しい秩序を構築するため、全面的な戦争（国家解体戦争）を開始したのである。

国家解体戦争は、企業側の一方的な奇襲によって始まり、多くの国家軍隊が、企業の最新鋭兵器、特に30機足らずの新型ACの前に、なすすべなく壊滅していった。戦争終結まで、およそ一ヶ月。人類史上に類を見ない大規模クーデターは、極めて短期間の内に、圧倒的に決着する。

企業統治の開始から5年。軍事力の独占と、人々に蔓延する無気力により、新しい秩序は表面上の安定を保っていた…

CONTENTS 目次

このたびはXbox 360™ 専用ソフト「ARMORED CORE 4」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みになった上で、正しい使用方法でお楽しみください。

※ 取扱説明書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。
※ DVD-ROM はキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

HOW TO START ゲームの始め方

タイトル画面

NEW GAME

新型AC（ネクスト）の搭乗者としてミッションを遂行していくモードです。本ソフトのセーブデータが無い場合や、初めからやり直したい場合はこちらを選んでください。

NEW GAME ▶ 環境設定 ▶ チュートリアル ▶ 搭乗者名入力 ▶ 搭乗機体選択 ▶ ゲーム開始

TUTORIAL
チュートリアルには9つの項目があります。途中でやめたいときはSTARTボタンを押し、QUIT TUTORIALを選ぶと抜けることができます。

LOAD GAME

セーブしたデータを使用してミッションモードを再開します。

MULTIPLAY

他のプレイヤーと対戦するモードです。以下の３種類の方法で対戦が可能です。

- Xbox Live （→P.22）
- SYSTEMLINK （→P.25）
- DIVIDE MATCH （→P.25）

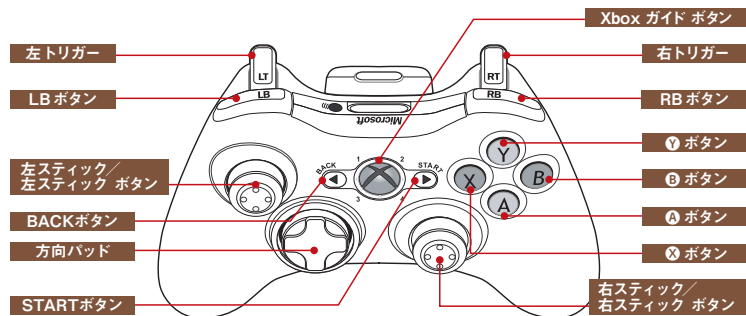
フロム・ソフトウェアでは、「アーマード・コア」シリーズの公式情報サイト【ARMORED CORE OFFICIAL WEB SITE】を開設いたしました。

詳しくは、下記のアドレスにアクセスしてください。

【ARMORED CORE OFFICIAL WEB SITE】
http://www.armoredcore.net/

CONTROLS コントローラーの使い方

■ Xbox 360 コントローラー

左トリガー
LB ボタン
左スティック／
左スティック ボタン
BACKボタン
方向パッド
STARTボタン
Xbox ガイド ボタン
右トリガー
RB ボタン
Ⓨ ボタン
Ⓑ ボタン
Ⓐ ボタン
Ⓧ ボタン
右スティック／
右スティック ボタン

ゲーム画面 TYPE A

オート機能の利用を前提としたキーアサインです。

Ⓐボタン	右武器の使用
Ⓑボタン	肩武器の使用
Ⓧボタン	左武器の使用
Ⓨボタン	オーバードブースタの使用／停止
LBボタン	左武器の切り換え
RBボタン	右武器の切り換え
左トリガー	ブースタの使用
右トリガー	クイックブースタの使用
左スティック	上:前進 下:後退 左:左平行移動 右:右平行移動
右スティック	上:上視点移動 下:下視点移動 左:左旋回 右:右旋回
STARTボタン	ポーズ
右スティックボタン	視点リセット
左スティックボタン	攻撃対象の固定／解除（→P.7 ターゲット）

RBボタン＋LBボタン＋Ⓐボタン	選択中右武器のパージ	格納武器がある場合、左右腕部武器のパージにより自動的に換装されます
RBボタン＋LBボタン＋Ⓧボタン	選択中左武器のパージ	
RBボタン＋LBボタン＋Ⓑボタン	肩武器のパージ	
RBボタン 長押し	選択中右武器のマガジン再装填	
LBボタン 長押し	選択中左武器のマガジン再装填	
左スティックボタン 長押し	ロックシステムの起動／解除	
右スティック 左右＋右トリガー	クイックブースト旋回	

ゲーム画面 TYPE B

マニュアル操作を前提としたキーアサインです。

Ⓐボタン	右武器の切り換え
Ⓑボタン	肩武器の使用
Ⓧボタン	左武器の切り換え
Ⓨボタン	オーバードブースタの使用／停止
LBボタン	左武器の使用
RBボタン	右武器の使用
左トリガー	ブースタの使用
右トリガー	クイックブースタの使用
左スティック	上:前進 下:後退 左:左平行移動 右:右平行移動
右スティック	上:上視点移動 下:下視点移動 左:左旋回 右:右旋回
STARTボタン	ポーズ
右スティックボタン	視点リセット
左スティックボタン	攻撃対象の固定／解除（→P.7 ターゲット）

Ⓐボタン＋Ⓧボタン＋RBボタン	選択中右武器のパージ	格納武器がある場合、左右腕部武器のパージにより自動的に換装されます
Ⓐボタン＋Ⓧボタン＋LBボタン	選択中左武器のパージ	
Ⓐボタン＋Ⓧボタン＋Ⓑボタン	肩武器のパージ	
Ⓐボタン 長押し	選択中右武器のマガジン再装填	
Ⓧボタン 長押し	選択中左武器のマガジン再装填	
左スティックボタン 長押し	ロックシステムの起動／解除	
右スティック 左右＋右トリガー	クイックブースト旋回	

キーアサインのカスタム登録

このゲームではゲーム画面のキーアサインを自由に変更することができます。変更したキーアサインは2つまで登録することができます。変更と登録は「KEY ASSIGN」（→P.20）で行ってください。

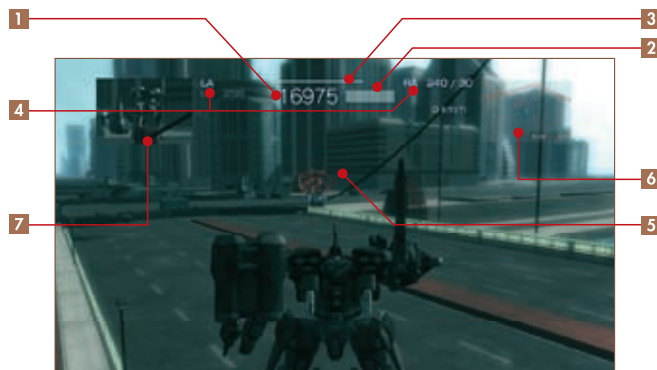
ミサイルのマルチロックオン

ミサイルについては、武器の使用ボタンを押し続けることで、複数の対象をロックオンしていきます。この状態でボタンを離すと、ロックオンしている複数の対象に向けてミサイルが発射されます。

メニュー画面

項目選択	左スティック、方向パッド	キーガイド表示	STARTボタン
項目の決定	Ⓐボタン	キャンセル	Ⓑボタン

※以上は全メニューにおける共通操作です。これ以外の操作は、各メニュー項目で説明します。

ゲーム画面の見方 GAME SCREEN

1 AP
機体の活動限界値です。0になると戦闘不能となり、ミッションの失敗や戦闘の敗北となります。
また、機体の受けたダメージがAPの下部に表示されます。

2 プライマルアーマー（PA）ゲージ
プライマルアーマー（PA）の安定度数です。攻撃を受けると減衰し、一定以上減衰するとPAが消滅します。
消滅したPAは自動的に再展開されます。

■プライマルアーマー
コジマ粒子（KP）により機体を覆う防御膜です。敵の攻撃によるダメージを軽減します。

■コジマ粒子（KP）
高い軍事活用性を持つ新物質。発見者の名を冠し、コジマ粒子と呼ばれる。その応用範囲は広いが、一方で生体活動に深刻な悪影響を及ぼす、危険性の高い環境汚染源でもある。

3 エネルギー（EN）ゲージ
エネルギー（EN）の蓄積量です。ブースタおよびEN兵器の使用により減少し、使用に必要な消費ENに足りないと、これらを使用できません。

4 武器情報
装備している武器の弾数が表示されます。

5 ロックカーソルと狙撃点
ロックカーソルと狙撃点が重なり、色が赤くなると、攻撃準備完了です。

1. 狙撃点。銃口の向きを表します。
2. ロックカーソル。攻撃対象として捕捉していることを表します。
3. 攻撃対象の受けたダメージ。
4. 攻撃対象までの距離。
5. 武器のリロードゲージ。

6 レーダー
広範囲を索敵するレーダーです。

ECM	ECM濃度を表します。数値が大きいほど、レーダー機能に障害を受けやすくなります。
＝（赤線）	作戦エリアを表します。エリアから大きく離れたり、領域外で長時間経過すると、ミッションの失敗や戦闘の敗北となります。
●（赤）	撃破対象となる、比較的強力な敵を表します。
○	撃破対象でない、比較的弱い敵を表します。
●（黄）	味方を表します。
■（赤）	破壊対象を表します。
■（黄）	防衛対象を表します。

7 ターゲット
攻撃対象を固定した場合のみ表示されます。
攻撃対象は左スティックボタンで固定されます。

国家解体戦争の後、6つの巨大企業グループは、秩序維持のための新しいシステム、パックス・エコノミカ、を構築した。そこでは、多くの人々がコロニーと呼ばれる群居地に押し込まれ、糧食を得るためだけの労働に従事する一方で、賢明な経済主体たる企業が、市場を独占していた。

企　業

■GAグループ
パワードスーツ開発で指導的役割を占める、環太平洋経済圏最大の総合軍事企業。
スタンダード・ミリタリー・カンパニーを標榜し、実戦的で安定した兵器に定評がある。

■ローゼンタールグループ
財閥系巨大資本グループの一翼を担う総合軍事企業。
同グループの強い政治的影響力により、パワードスーツおよびAC開発の双方で有力な位置を占めている。極めて緻密な設計に裏打ちされた、汎用的でバランス感覚に優れた兵器を提供する。

■レイレナードグループ
新興エネルギー企業。AC用ジェネレータ技術の開発元であり、コジマ技術開発でも重要な位置を占めている。軍事企業としてはACに特化しており、現行兵器の枠に捕らわれない、野心的、挑戦的な設計方針で知られている。高いネクスト技術を生かし、多くの企業にネクストパーツを供給するが、その情報管理は極めて厳密。

■BFFグループ
単体として欧州第一の規模を誇る総合企業。積極的な吸収・合併を推進する一方で、極めて中央集権的な体制でも知られている。精度の高い精密・精緻な兵器を特徴とし、伝統的にローゼンタールと協力関係にあった。

■インテリオルグループ
レオーネメカニカを盟主とした、企業集合体。レイレナードグループと提携関係にある。
欧州第二の軍事企業でもあり、高性能かつ高価な兵器を提供することで知られる。

■イクバールグループ
南アジア経済圏を実質支配する工業系総合企業。豊富な人的資源を背景とした強固な量産体制と、他とは違った特異な発想の兵器で知られる。支配圏内に紛争地域が多いため、高い実戦テスト実行力が評価されることも多い。

AC（ARMORED CORE）

国家の統治能力減退によって顕在化した、テロと暴動の脅威に対抗すべく開発された人型兵器。
初期型の「ノーマル」と、最新型の「ネクスト」に大別される。

■ノーマル
国家解体戦争以前においては、戦場における最大の脅威となった兵器であったが、企業統治下の現在では、一部の最新型あるいは特化型を除いて、その戦闘能力・重要度は、たった数機のネクストに遠く及ばない。
一方で、企業軍隊の量的な中核という地位は健在であり、コロニーあるいは武装勢力のレベルでは、ノーマルが未だ最強の部類に属する兵器であることも、また事実である。

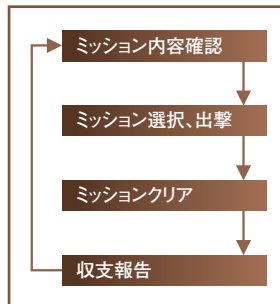
■ネクスト
ノーマルをベースに、秘密裏に開発されていた最新鋭兵器。国家解体戦争ではじめて実戦投入され、企業側の切り札となった。アクアビット社のコジマ技術、アスピナ機関のAMSなど多くの先端技術を使用し、ノーマルとは隔世の戦闘能力を持つ。
企業の持つ強大な権力の象徴でもあり、通常、コロニーあるいは武装勢力がネクストを有することはできない。

FROM SOFTWARE

基本的な遊び方

ARMORED CORE 4では、下記の流れでゲームが進行します。

ミッション進行
- ミッション内容確認
- ミッション選択、出撃
- ミッションクリア
- 収支報告

機体カスタマイズ
- 機体図面選択
- 機体図面編集
  - 武器の変更
  - 機体構成の変更
  - 機体の調整

●搭乗機体の変更
●報酬の獲得
●機体図面の増加
●パーツの増加

◤ミッションとチャプター
幾つかのミッションのまとまりをチャプターと呼びます。ミッション進行によりチャプターが進行し、チャプター進行によりストーリーが進行します。

ミッションの成功と失敗

ミッションの成功

ミッション毎に設定された作戦目標を達成すると、ミッション成功となります。
出撃前に、ミッション選択画面（→P.11）で作戦目標を確認してください。

ミッションの失敗

以下の場合はミッション失敗となり、トップメニュー（→P.10）からゲームが再開されます。

●APが0になる　●作戦領域を大きく離れる、領域外で長時間経過する
●作戦目標の達成が不可能になる（護衛対象の撃破など）　●ポーズメニューからミッションを放棄する

ミッションの収支

ミッション成功後、そのミッションの収支が報告されます。
※ミッションの収支について（→P.11 収支計算）

MENU メニュー | TOP

「ミッション選択モード」と「ガレージモード」の2つを切り換えることができます。

ミッション選択モード

現在選択できるミッションの内容を確認し、出撃するミッションを選択します。
クリアしているチャプターがある場合、チャプターを移動することでフリーミッション（→P.11）にも出撃できます。

ガレージモードに切り換え	Ⓨボタン
チャプター移動	LBボタン、RBボタン

ガレージモード

現在の状況や、搭乗している機体などを確認することができます。

ミッション選択モードに切り換え	Ⓨボタン
ズームアウト	LBボタン
ズームイン	RBボタン
カメラを上に移動	左トリガー
カメラを下に移動	右トリガー
カメラの回転	右スティック

DESIGN（→P.12）

機体図面を選び、搭乗する機体を変更することができます。

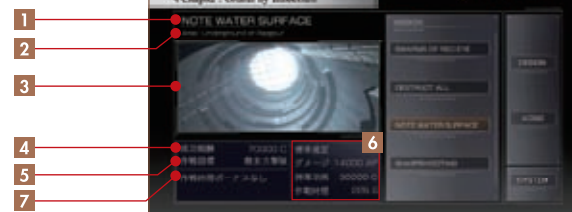
ACSIS（→P.13）

機体図面の編集やパーツの入手、機体のテストなどを行なうことができます。

SYSTEM（→P.20）

ゲーム進行データのセーブ／ロード、各種環境設定の変更を行うことができます。

- **SAVE GAME**
  ゲーム進行データのセーブを行うことができます。
  1つのゲーマープロフィールにつき、30のゲーム進行データをセーブできます。
  ゲーム進行データのセーブには、最低76KBの空き容量が必要です。
- **LOAD GAME**
  ゲーム進行データのロードを行うことができます。
- **DELETE GAME**
  ゲーム進行データの削除を行うことができます。
- **CONTROL OPTION**
  コントローラの設定変更を行うことができます。
- **GAME OPTION**
  各種環境設定の変更を行うことができます。
- **REGULATION**
  レギュレーション（→P.21）の確認や選択、または取得を行なうことができます。
- **QUIT GAME**
  ゲームを終了します。

ミッション情報

1. ミッション名
2. 作戦エリア名
3. 作戦エリアイメージ
4. 成功報酬
5. 作戦目標
6. 標準推定
   - ダメージ（単位：AP）── 推定される機体損害費です。これに応じた機体修理費（固定額）がミッション成功後に支給されます。
   - 弾薬消耗（単位：クレジット）── 推定される作戦弾薬使用量です。これに応じた弾薬費（固定額）がミッション成功後に支給されます。
   - 作戦時間（単位：秒）── 推定される作戦時間です。実際の作戦時間がこの時間より短ければボーナスが、長ければペナルティが、ミッション成功後に加減算されます。
7. そのほかのミッション情報

フリーミッション

既にクリアしたチャプターに移動することで、好きなミッションを選んで出撃することができます。

※フリーミッションでは、ミッションの難易度を選択できます。（ノーマル／ハード）

収支計算

ミッションの収支は以下の要素から計算されます。

加算要素
- 成功報酬
- 推定機体損害分の機体修理費
- 推定弾薬消耗分の弾薬費
- 作戦時間ボーナス（推定作戦時間より作戦時間が短い場合）

減算要素
- 実際の機体損害分の機体修理費
- 実際の弾薬消耗分の弾薬費
- 作戦時間ペナルティ（推定作戦時間より作戦時間が長い場合）

※クリア済のミッションを同じ難易度でもう1度クリアした場合、成功報酬は加算されません。

MENU メニュー | DESIGN

機体画面を選び、搭乗する機体を変更することができます。

機体図面の一覧の表示/非表示	Ⓨボタン
カテゴリの切り換え	LBボタン、RBボタン

機体図面

パーツ構成や機体名、カラーリングなど、機体を構成する全ての情報が書き込まれた設計図です。ゲーム中で使用する機体は、全てこの機体図面に従って組み上げられます。また、機体図面にはその機体を作り上げた設計者の名前が記録されます。

※ 機体図面を作成するにはXbox 360 ハードディスクまたはXbox 360 メモリー ユニットに1052KB以上の空き容量が必要です。最大100枚の機体図面を作成することができます。

MENU メニュー | ACSIS

ACSIS（AC Setup Integration System）では、機体図面を編集、管理することができます。

WEAPON (→P.14)

機体の武器を交換します。武器パーツの入手を行なうこともできます。

ASSEMBLE (→P.14)

機体図面の編集やパーツの入手などを行なうことができます。

PAINT (→P.18)

パーツのカラーリングや、イメージの作成、エンブレムおよびデカールの貼り付けを行ないます。

SIMULATOR (→P.19)

仮想空間で、敵ネクストと1対1で対戦することができます。

※ SIMULATORは、ストーリーモードを進行しますと、ACSISのメニューに追加されます。
※ 初期状態では表示されません。

TEST (→P.18)

仮想空間で機体をテストします。

TUTORIAL

仮想空間でチュートリアルを行います。

DESIGN (→P.19)

機体図面の管理を行ないます。

WEAPON/ASSEMBLE

機体図面編集は以下のフローに従って進めます。

ASSEMBLE

- BASE (→P.15)
- BOOSTER (→P.15)

WEAPON

- WEAPON (→P.16)
- STABILIZER (→P.16)
- TUNE (→P.17)

- FINISH

編集を完了し、機体図面を更新する。

警告メッセージ

警告メッセージは、機体に問題があることを示しています。
警告メッセージが表示されないように機体を構築してください。

- WEIGHT ALERT ―― 脚部を除いた総重量が、脚部パーツの推奨積載量を上回っています。機体図面は更新できますが、機体性能が低下します。
- WEIGHT LIMIT OVER ―― 脚部を除いた総重量が、脚部パーツの限界積載量を上回っています。機体図面を更新できません。
- EN ALERT ―― 総消費ENがジェネレータの推奨消費ENを上回っています。機体図面は更新できますが、機体性能が低下します。
- EN LIMIT OVER ―― 総消費ENがジェネレータの限界消費ENを上回っています。機体図面を更新できません。

ここではパーツの購入・装備が行えます。各パーツの性能を確認したり、購入する場合は Ⓧ ボタンを押して「詳細メニュー(→P.17)」を呼び出してください。
ACSISおよびMULTIPLAYでは、未購入(DATA ONLY)パーツを装備した機体を使用することができます。

BASE

- HEAD(頭部)
  人間の脳にあたり、統合制御コンピュータなどが搭載されています。
- CORE(コア)
  機体の心臓部です。
  防御力に大きな影響を与えます。
- ARMS(腕部)
  腕部武器を使用します。
  射撃に大きな影響を与えます。
- LEGS(脚部)
  二脚、逆関節、四脚、タンクの4タイプがあり、機体の移動特性を決定します。また、積載量を決定します。
- FCS
  火器管制および索敵用のコンピュータです。
  ロックオンやレーダーの性能に影響します。
- GENERATOR(ジェネレータ)
  機体を動かすためのエネルギー(EN)や、プライマルアーマー(PA)のコジマ粒子(KP)を供給します。

操作	ボタン
パーツカテゴリの選択	左スティック上下
パーツの選択	左スティック左右
パーツの装備	Ⓐボタン
詳細メニューの呼び出し	Ⓧボタン
表示モードの切り換え	Ⓨボタン
フローの移動	LBボタン、RBボタン

※ 詳細メニュー(→P.17)

BOOSTER

- MAIN(メインブースタ)
  前方へのブーストダッシュ、クイックブーストや、飛行に使用します。
- BACK(バックブースタ)
  後方へのブーストダッシュ、クイックブーストに使用します。
- SIDE(サイドブースタ)
  左右方向へのブーストダッシュ、クイックブーストに使用します。
- OVERED(オーバードブースタ)
  オーバードブーストダッシュに使用します。

操作	ボタン
パーツカテゴリの選択	左スティック上下
パーツの選択	左スティック左右
パーツの装備	Ⓐボタン
詳細メニューの呼び出し	Ⓧボタン
表示モードの切り換え	Ⓨボタン
フローの移動	LBボタン、RBボタン

※ 詳細メニュー(→P.17)

WEAPON

■ R ARM / L ARM（腕部武器）
左右の腕部にライフル、ブレードなどの武器を1つずつ装備できます。左右による差は特にありません。

■ R BACK / L BACK（背中武器）
コア背面の左右にミサイル、ロケットなどの武器を1つずつ装備できます。左右による差は特にありません。

■ SHOULDER（肩部武器）
左右両肩部にフレアやECMなどの補助武器を1つ装備できます。

■ R HANGER / L HANGER（格納武器）
左右腕部の予備武器を1つずつ格納できます。脚部がタンクタイプの機体を除いて、予備武器は小型のものに限定されます。

パーツカテゴリの選択	左スティック上下
パーツの選択	左スティック左右
パーツの装備	Ⓐボタン
詳細メニューの呼び出し	Ⓧボタン

※ 詳細メニュー（→P.17）

表示モードの切り換え	Ⓨボタン
フローの移動	LBボタン、RBボタン

STABILIZER

スタビライザーにより機体のバランスを調整することができます。
※機体バランスはオートで調整することができます。

■ 機体バランス
機体バランスの偏りは、加速、ブレーキ、旋回など、機体のクセとなって現れます。機体のクセは性能の優劣とは関連しませんので、様々なスタビライザーを試し、自分だけの機体を構築してください。

スタビライザー装備箇所の選択	左スティック
スタビライザーの選択	左スティック左右
スタビライザーの装備	Ⓐボタン
詳細メニューの呼び出し	Ⓧボタン

※詳細メニュー（→P.17）

表示モードの切り換え	Ⓨボタン
フローの移動	LBボタン、RBボタン

TUNE

FRSメモリを割り当てることで、各パーツの性能をチューンすることができます。
メモリは、ゲーム進行に伴い入手します。
※ FRSメモリはオートで調整することが可能です。

メモリ割り当て対象の選択	左スティック上下
割り当てメモリの増減	左スティック左右

■ FRS
各パーツの専用制御システム、FRSは、頭部の統合制御システム、IRSから伝達された命令を、パーツレベルで最適化し、実行する。FRSは、専用のメモリチップ、FRSメモリにより、その性能を強化することができる。

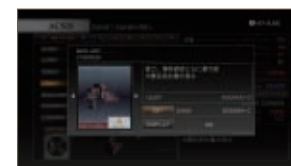
詳細メニュー

詳細メニューでは、以下の操作を行なうことができます。

■ パーツの入手
必要な金額を支払うことで、パーツを入手することができます。

■ パーツの売却
所有パーツを売却することができます。

■ パーツの表示／非表示
特定のパーツをACSISで表示しないように設定できます。非表示設定を解除することもできます。

MENU メニュー | ACSIS

PAINT

パーツのカラーリングや、イメージの作成、エンブレムおよびデカールの貼り付けを行ないます。

カラーリング

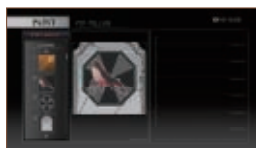
以下の方法でパーツをカラーリングできます。

- カラーパターンを選択する
- 個別にカラーを選択する
- 迷彩を施す

※オリジナルカラーを作成できます。

イメージ

ピースを組み合わせて、オリジナルのイメージを作成できます。作成したイメージは、エンブレムあるいはデカールとして使用できます。

※ゲーム進行に伴い入手することもあります。

エンブレム

イメージを、エンブレムとして機体の左肩に貼付けることができます。

デカール

イメージを、デカールとして頭部、コア、左右腕部、脚部に貼付けることができます。

TEST

仮想空間で機体をテストします。
STARTボタンを押すことでテスト用の敵を呼び出すこともできます。

SIMULATOR

仮想空間で敵ネクストと1対1で対戦することができます。
対戦に勝利すると、報酬が手に入ります。

敵ネクストデータ一覧の表示／非表示	Ⓨボタン

DESIGN

機体図面を管理します。

機体図面一覧の表示／非表示	Ⓨボタン
カテゴリの切り換え	LBボタン、RBボタン

LOAD

機体図面をロードします。

COPY

機体図面をコピーし、別の名前でセーブします。

DELETE

不要な機体図面を削除します。

SETTING

機体名などを変更できます。

MENU メニュー | SYSTEM

SAVE GAME / LOAD GAME

ゲーム進行データのセーブには Xbox 360 ハードディスクまたは、Xbox 360 メモリーユニットに76KB以上の空き容量が必要です。
セーブやロード中は、Xbox 360 本体の電源を切ったり、Xbox 360 メモリーユニット（別売り）やXbox 360 コントローラーの抜き差しはしないでください。

CONTROL OPTION

ゲーム画面のキーアサインや各種オート機能を設定できます。

設定変更	左スティック左右

AUTO SIGHTING

自動ロック機能の有効、無効を選択できます。

AUTO BOOST

自動ブースト機能の有効、無効を選択できます。

AUTO WEAPON CHANGE

自動武器切り換え機能の有効、無効を選択できます。

KEY TYPE

コントローラーのキーアサインを「TYPE A」「TYPE B」「CUSTOM A」「CUSTOM B」の4種類から選択します。

KEY ASSIGN

ボタン配置の確認や、「CUSTOM A」「CUSTOM B」のボタン配置の変更ができます。

VIBRATION

コントローラー振動の大きさを調節します。
また、MINに設定することで、振動機能をオフにできます。

GAME OPTION

設定変更	左スティック左右

BRIGHTNESS

画面の輝度を調節します。

BGM

BGMの音量を設定することができます。

SE

効果音の音量を設定することができます。

VOICE

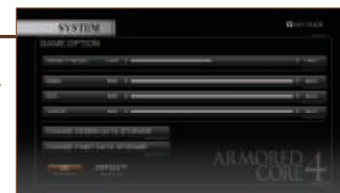
音声の音量を設定することができます。

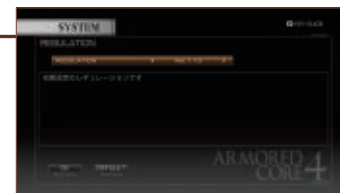
CHANGE DESIGN DATA STORAGE

機体図面データをセーブする機器を選択します。

CHANGE PAINT DATA STORAGE

ペイントデータをセーブする機器を選択します。

このゲームはドルビー® デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、マイクロソフト® Xbox 360™ 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D 端子 HD AV ケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AV ケーブル、Xbox 360 VGA HD AV ケーブル、Xbox 360 S ビデオ AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ずXbox 360 本体ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ設定」の中から「デジタル出力設定」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

REGULATION

適用されているレギュレーションを確認できます。
また、適用レギュレーションを変更することができます。

レギュレーションファイル

レギュレーションファイルは、幾つかのレギュレーション（パーツなどのパラメータを変更するためのデータ）を含んだファイルです。新しいゲームバランスを提供し、また、通常とは異なる特徴的な遊び方を提案するために、今後不定期に更新していく予定です。
レギュレーションファイルのダウンロードについては、ゲームプレイ中に適宜メッセージが表示されますので、それに従ってください。（レギュレーションファイルのダウンロードには、Xbox Liveに接続している必要があります）
なお、レギュレーションファイルをダウンロードしただけでは、適用レギュレーションは変更されません。
上記REGULATIONメニューから、適用レギュレーションを変更してください。
また、Xbox LiveのRANKED MATCHについては、公平性を確保するため、最新のレギュレーションファイルをダウンロードする必要があります。（RANKED MATCHは、常に最新のレギュレーションで行われます）

MULTIPLAY マルチプレイ | TOP / Xbox Live

ARMORED CORE 4では、3種類の対戦方式が選択できます。

> メニュー画面から「MULTIPLAY」を選択すると、はじめにゲーム進行データをロードすることができます。ゲーム進行データをロードすることで、Xbox 360 ハードディスクまたは、Xbox 360 メモリーユニット内に保存してある自分の機体データを呼び出すことができます。

Xbox Live

Xbox Live に接続するネットワーク対戦です。最大8人対戦が可能です。

> Xbox Liveでの対戦には、Xbox Liveのアカウントが必要です。

SYSTEMLINK（LAN対戦）(→P.25)

複数の“Xbox 360”を接続する対戦方式です。最大8人対戦が可能です。

DIVIDE MATCH(→P.25)

1台の“Xbox 360”で画面を分割する対戦方式です。最大2人対戦が可能です。

SYSTEM(→P.20)

ゲーム進行データのセーブ／ロード、各種環境設定の変更を行うことができます。

Xbox Live

ランクマッチ、プレイヤーマッチ、クイックマッチが選択できます。機体図面などのトレードも可能です。

RANKED MATCH

勝敗によりオンラインレーティングが変動する公式戦です。

PLAYER MATCH

オンラインレーティングが変動しない非公式戦です。

TRADE

機体図面やイメージデータを交換できます。

RANKING

オンラインレーティングや対戦成績を確認することができます。

> **■ご注意**
> 他人が不快になるおそれのある言葉や文章、デザインはネットワーク上での使用を禁止します。
> 弊社が悪質と判断した場合には、警告などの対象となる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

FROM SOFTWARE

MULTIPLAY マルチプレイ | Xbox Live

Xbox Live での遊び方

RANKED MATCH（公式戦）

RANKED MATCHを選択してください。

すぐに対戦する場合	QUICK MATCHを選択すると既存の公式戦セッションからランダムで選択されたセッションに参加できます。
セッションを検索する場合	CUSTOM MATCHを選択後、条件を入力し、既存の公式戦セッションを検索、参加します。
セッションを作成する場合	CREATE MATCHを選択後、条件を設定して公式戦セッションを作成し、他のユーザーがセッションに参加するのを待ちます。

PLAYER MATCH（非公式戦）

PLAYER MATCHを選択してください。

すぐに対戦する場合	QUICK MATCHを選択すると既存の非公式戦セッションからランダムで選択されたセッションに参加できます。
セッションを検索する場合	CUSTOM MATCHを選択後、条件を入力し、既存の非公式戦セッションを検索、参加します。
セッションを作成する場合	CREATE MATCHを選択後、条件を設定して非公式戦セッションを作成し、他のユーザーがセッションに参加するのを待ちます。

※ ステータスPRIVATEでセッションを作成していればフレンドを招待（INVITE）することもできます(→P.24)

> セッション参加後は、下記の手順で対戦がはじまります。
>
> DESIGNで機体を選択します → READYで対戦準備を完了します → 対戦開始
>
> ※ PLAYER MATCHでは、ホスト（セッションを作成した人）がMAP、TIME、REGULATIONを変更できます。
> ※ RANKED MATCHでは、MAP、TIME、REGULATIONは変更できません。

コミュニケーション

インスタントチャット

Xbox Liveでは、インスタントチャットを楽しむことができます。
「セッション」内「LOBBY」でBACKボタンを押すと、LOBBY内のユーザーにメッセージを送信できます。
送信先に「ALL」を選択すると、「セッション」内すべてのユーザーにメッセージが送信されます。
個別にメッセージを送りたい場合は、送信先にユーザー名を指定すると送ることができます。
メッセージは定型文からの選択方式、英文表記のみとなります。

ボイスチャット

LOBBYにいるプレイヤー同士で、Xboxヘッドセット（別売り）によるボイスチャットができます。
また、対戦中も同様です。

MULTIPLAY マルチプレイ | Xbox Live

Xbox Live の対戦形式

以下の5つの対戦形式が選択できます。最新のレギュレーションが適用されている必要があります。

1 VS 1
2人が参加し、1対1で戦う形式です。

TEAM MATCH 4
4人が参加し、チームで戦う形式です。

TEAM MATCH 8
8人が参加し、チームで戦う形式です。

BATTLE ROYAL 4
4人が参加し、バトルロイヤルで戦う形式です。

BATTLE ROYAL 8
8人が参加し、バトルロイヤルで戦う形式です。

オンラインレーティング

Xbox Live の公式戦の結果は、オンラインレーティングに反映され、ランキング化されます。

フレンドの招待

「PLAYER MATCH」でステータスを「PRIVATE」にしたセッションを作成すると、他のプレイヤーを招待することができます。「INVITE」を選択し、招待したいプレイヤーにメッセージを送ってください。
トレードの場合は、メニューから「TRADE」を選択すれば、同様に他のプレイヤーを招待できます。
招待メッセージを受け取ったら、これを受諾してください。招待されたセッションに参加することができます。
また、招待を行うときは、事前にメッセージなどで相手の都合を確認することをお勧めします。

MULTIPLAY マルチプレイ | SYSTEMLINK / DIVIDE MATCH

SYSTEMLINK の対戦形式

SYSTEMLINK（LAN対戦）では、Xbox Liveと同じ対戦形式を選択できます。
※参加者全員の適用レギュレーションバージョンが揃っている必要があります。

SYSTEMLINK（LAN対戦）を行なうには、下記のソフトおよび機器が必要となります。

- ■「ARMORED CORE 4」のDISC
- ■ Xbox 360 本体
- ■ ネットワークケーブル
  ※2台の"Xbox 360"を直接接続する場合はネットワークケーブル（クロス）を、イーサネットハブを利用する場合はネットワークケーブル（ストレート）を準備してください。
- ■ イーサネットハブ
  ※3台以上接続する場合のみ必要です。

上記のソフトおよび機器を準備後"Xbox 360"本体それぞれの背面にあるLAN端子にネットワークケーブルを接続した状態で"Xbox 360"本体の電源を入れてください。

DIVIDE MATCH の対戦形式

DIVIDE MATCHでは、1VS1の対戦形式のみを選択できます。